

Reimraupe

Regelvarianten

von Robert Stoop und Thomas Camenzind

Zaubersprüche



Für 2-6 Personen ab 5 Jahren.

Vorbereitung

Suche dir die Reimkarten aus, mit denen du spielen willst. Mische sie und lege sie in Reihen mit jeweils 6 Karten mit der Bildseite nach oben auf den Tisch.

Spielen

Gespielt wird in 2 Phasen.

Phase 1) Zaubersprüche erfinden

Der oder die Jüngste darf anfangen. Nimm zwei Karten, deren Begriffe sich reimen, und sprichst einen passenden Zauberspruch, z.B. «Krixel, kraxel, schöne Fee, ab sofort bist du ein Reh». Ihr überprüft alle gemeinsam, ob sich die Wörter reimen, indem ihr euch die Raupen auf den Karten anschaut. Sind sie gleich? Wenn ja, legst du die beiden verdeckt übereinander auf den Tisch. Falls nicht, legst du sie zurück.

Ihr erfindet so lange Zaubersprüche, bis alle Karten zu Zweierstapeln sortiert auf dem Tisch liegen, oder bis ihr keine Zaubersprüche mehr bilden könnt. Danach geht es weiter mit der zweiten Spielphase.

Phase 2) Zaubern

Wieder fängt der oder die Jüngste an. Zeige auf einen beliebigen Stapel. Der/die Nächste deckt die obere Karte auf und sagt den Zauberspruch, der zu diesen beiden Karten gehört. Ihr könnt auch vereinbaren, dass es genügt, wenn ihr nur die beiden Reimwörter nennt. Stimmt der Spruch bzw. stimmen die Wörter, darf er/sie die Karten behalten. Ansonsten deckt er/sie die zweite Karte auf, bis es alle gesehen haben, und legt sie dann als verdeckter Zweierstapel zurück. Dann wählt er/sie einen anderen Stapel für den/die Nächste/n aus.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Zweierstapel verteilt sind. Wer jetzt die meisten Karten hat, gewinnt.

Schnellreimer

Für 3-6 Personen ab 5 Jahren

Vorbereitung

Suche dir die Reimkarten aus, mit denen du spielen willst. Mische sie und lege sie in Reihen mit jeweils 6 Karten mit der Bildseite nach oben auf den Tisch.

Spielen

Der/die Älteste beginnt. Zeige auf eine beliebige Karte. Sag laut, was auf der Karte zu sehen ist. Die anderen versuchen so schnell wie möglich, die passende Bildkarte zu finden. Wer glaubt, die richtige Karte gefunden zu haben, zeigt mit dem Finger darauf und sagt laut die beiden sich reimenden Wörter.

Überprüft nun gemeinsam, ob sich die Wörter reimen, indem ihr die Raupen auf den Karten anschaut. Sehen sie gleich aus? Dann reimen sich die Wörter.

Wer als Erste/r auf die passende Bildkarte gedeutet hat, erhält beide Karten. Er/sie zeigt als nächstes auf eine Reimkarte, und wieder versuchen alle anderen so schnell wie möglich, die passende Bildkarte zu finden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald das letzte Kartenpaar genommen wurde. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Rätsel

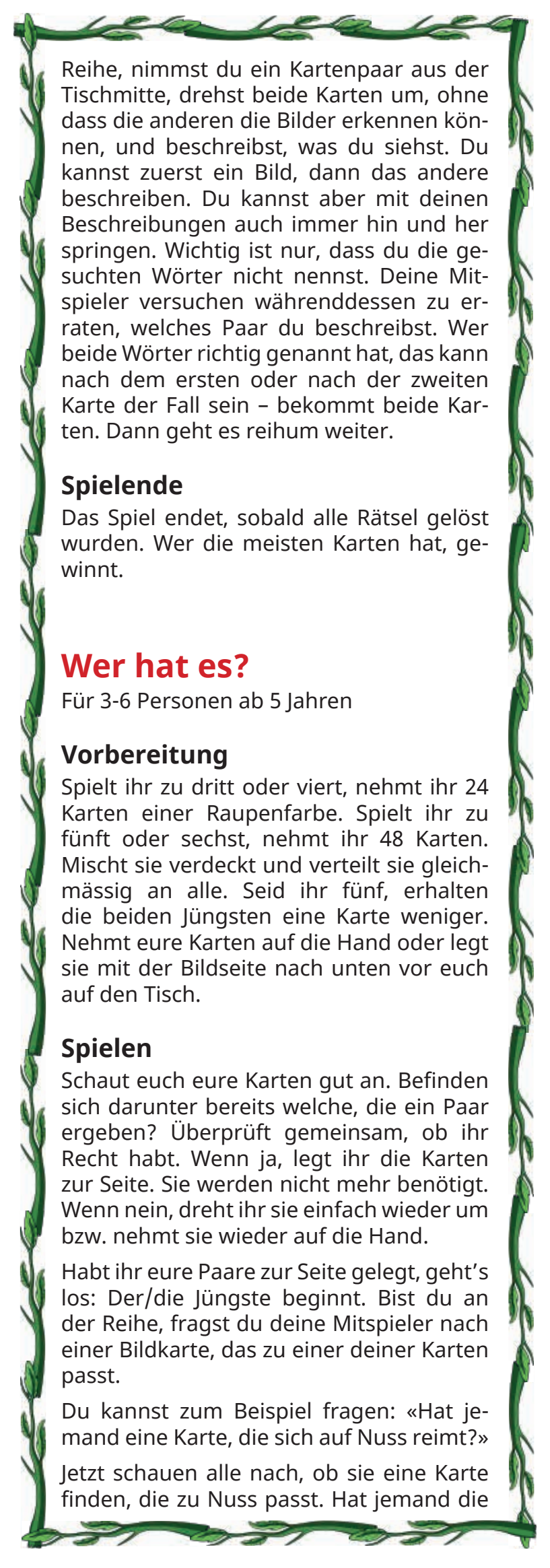
Für 2-6 Personen ab 5 Jahren

Vorbereitung

Suche dir die Reimkarten aus, mit denen du spielen willst. Lege alle Kartenpaare mit der Bildseite nach unten auf den Tisch.

Spielen

Der/die Älteste beginnt. Bist du an der



Reihe, nimmst du ein Kartenpaar aus der Tischmitte, drehst beide Karten um, ohne dass die anderen die Bilder erkennen können, und beschreibst, was du siehst. Du kannst zuerst ein Bild, dann das andere beschreiben. Du kannst aber mit deinen Beschreibungen auch immer hin und her springen. Wichtig ist nur, dass du die gesuchten Wörter nicht nennst. Deine Mitspieler versuchen währenddessen zu erraten, welches Paar du beschreibst. Wer beide Wörter richtig genannt hat, das kann nach dem ersten oder nach der zweiten Karte der Fall sein – bekommt beide Karten. Dann geht es reihum weiter.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Rätsel gelöst wurden. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Wer hat es?

Für 3-6 Personen ab 5 Jahren

Vorbereitung


Spielt ihr zu dritt oder viert, nehmt ihr 24 Karten einer Raupenfarbe. Spielt ihr zu fünft oder sechst, nehmt ihr 48 Karten. Mischt sie verdeckt und verteilt sie gleichmässig an alle. Seid ihr fünf, erhalten die beiden Jüngsten eine Karte weniger. Nehmt eure Karten auf die Hand oder legt sie mit der Bildseite nach unten vor euch auf den Tisch.

Spielen

Schaut euch eure Karten gut an. Befinden sich darunter bereits welche, die ein Paar ergeben? Überprüft gemeinsam, ob ihr Recht habt. Wenn ja, legt ihr die Karten zur Seite. Sie werden nicht mehr benötigt. Wenn nein, dreht ihr sie einfach wieder um bzw. nehmt sie wieder auf die Hand.

Habt ihr eure Paare zur Seite gelegt, geht's los: Der/die Jüngste beginnt. Bist du an der Reihe, fragst du deine Mitspieler nach einer Bildkarte, die zu einer deiner Karten passt.

Du kannst zum Beispiel fragen: «Hat jemand eine Karte, die sich auf Nuss reimt?» Jetzt schauen alle nach, ob sie eine Karte finden, die zu Nuss passt. Hat jemand die



passende Karte – in unserem Beispiel der Bus – sagt er/sie: «Ich habe den Bus. Das reimt sich auf Nuss.» Dann legen beide diese Karten zur Seite.

Falls sich niemand meldet, darfst du nach einer anderen Karte fragen. Das machst du solange, bis jemand eine passende Karte hat und die beiden Karten zur Seite gelegt sind. Dann ist der/die Nächste an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jemand keine Karte mehr hat. Er/sie gewinnt. Das Spiel endet vorzeitig, wenn jemand, obwohl er nach all seinen Karten gefragt hat, keines davon ablegen konnte, weil niemand eine passende Karte bei sich gefunden hat. Wer dann am wenigsten Karten hat, gewinnt das Spiel.

© 2020 Ludit GmbH

Verlag & Vertrieb: Ludit GmbH, Hühnliackerweg
15a, CH-8610 Uster | www.ludit.ch | info@ludit.ch

Autor: Robert Stoop

Illustrationen: Désirée Stoop, Irene Wanitschke,
Renate Mörtl

Layout: Marion Bigger Buchli